

MARVEL

CHAMPIONS

DAS KARTENSPIEL

PHOENIX HELDEN-PACK

Jean Grey, eine mächtige Telepathin, gehörte bereits zu den ersten fünf X-Men und wurde von der kosmischen Phoenix-Kraft als Wirt auserwählt. Als Phoenix nutzt sie ihre Telepathie und Telekinese, um sowohl Mutanten als auch Menschen zu schützen.

Dauerhaft

Eine Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft kann nicht besiegt werden, kann das Spiel nicht verlassen und kein Teil ihres Textfeldes kann leer werden. **Ausnahme:** Diese Regel gilt nicht für Karten aus demselben Set, aus dem die Karte mit dem Schlüsselwort Dauerhaft stammt (Helden-Set, Szenario-Set oder modulares Set).

Schurkisch

Sobald ein Scherge mit dem Schlüsselwort Schurkisch aktiviert wird, gib ihm eine verdeckte Boost-Karte vom Begegnungsdeck. Sobald du die Aktivierung des Schergen abhandelst, drehe die Boost-Karte um und wende ihre Boost-Symbole für diese Aktivierung auf die Werte des Schergen an. Falls die Boost-Karte eine Boost-Fähigkeit hat, handle ihre Effekte ab. Lege die Boost-Karte nach der Aktivierung ab.

Standhaft

Ein Charakter mit dem Schlüsselwort Standhaft kann 1 zusätzliche Betäubt- und 1 zusätzliche Verwirrt-Statuskarte haben. Der Charakter ist nicht betäubt, bis er 2 Betäubt-Statuskarten hat, und ist nicht verwirrt, bis er 2 Verwirrt-Statuskarten hat. Nachdem die Aktivierung des Charakters durch einen Statuskarteneffekt ersetzt worden ist, entferne alle Statuskarten jenes Typs von dem Charakter.

Teamwork

Das Schlüsselwort Teamwork gibt zwei Charaktere an. Um eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork in ein Deck aufnehmen zu können, muss die gewählte Identität mit einem der angegebenen Charaktere übereinstimmen. Darüber hinaus kann eine Karte mit dem Schlüsselwort Teamwork nicht gespielt werden, bis beide der angegebenen Charaktere (Identität oder Verbündeter) im Spiel sind.

Verstärkungssymbol (✳)

Das Verstärkungssymbol erhöht die Anzahl der Boost-Symbole auf Boost-Karten. Sobald eine Boost-Karte **während der Aktivierung eines Gegners** aufgedeckt wird, zähle für jedes Verstärkungssymbol im Spiel 1 zusätzliches Boost-Symbol zu dieser Karte hinzu.

Regelklarstellung

F: Wenn ich Gedankenkontrolle an einen Schergen anhängen, was passiert dann mit anderen Anhängen an diesem Schergen?

A: Hängst du Gedankenkontrolle an einen Schergen an, verbleiben alle anderen Anhängen an diesem Schergen. Da dieser Scherge jedoch den Kartentyp Scherge verliert und stattdessen den Kartentyp Verbündeter erhält, gelten alle Fähigkeiten dieser Anhängen, die den Schergen mit diesen Anhängen betreffen, nicht mehr.

PHOENIX / GERECHTIGKEIT

Phoenix beginnt das Spiel mit dem Upgrade Phoenix-Kraft auf der **UNTERDRÜCKT**-Seite. Verwende die „Psionische Verbindung“-Fähigkeit von Phoenix, um Machtmarker von Phoenix-Kraft auszugeben und damit mächtige Karten wie Gedankenkontrolle zu bezahlen. Aber Vorsicht: Wenn du den letzten Machtmarker von Phoenix-Kraft aus gibst, wechselt die Karte auf die **ENTFESSELT**-Seite! Dadurch werden zwar Ereignisse wie Telekinetischer Angriff stärker, aber es kann auch dazu führen, dass deine Verpflichtung Brennender Hunger den Gegner Dark Phoenix ins Spiel bringt.

Mit dem Gerechtigkeitsaspekt kannst du Banshee zu Hilfe rufen, um die Pläne des Schurken zu vereiteln. Hänge Missionstraining an ihn an und erhöhe so seinen WID-Wert und seine Lebenspunkte. Spiele Friedenswächter-Mutanten und erschöpfe deine Charaktere, um gemeinsam eine Menge Bedrohung von Plänen zu entfernen.

CREDITS

Expansion Design and Development: Caleb Grace

Additional Development: Michael Boggs und Tony Fanchi

Producer: Molly Glover

Editing: B.D. Flory

Card Game Manager: Colin Phelps

Graphic Design: Christopher Beck

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Art Direction: Tim Flanders, Deborah Garcia, Jeff Lee Johnson und Chelzee Lemm-Thompson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Zach Tewalthomas

Licensing Coordinator: Dana Cartwright

Licensing Manager: Sherry Anisi

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

Ein besonderer Dank geht an José Guzmán.

MARVEL

Licensing Approvals: Brian Ng

An alle Künstler der Marvel Comics, deren großartige Werke in diesem Spiel vorkommen: Vielen, vielen Dank!

PLAYTESTERS

Andrew Brown, Mike Butz, Stephen Calomino, George Chung, Patrick Collette, Christopher Crissey, Michael Cutulle, Benjamin Sam Davan, Michael Foster-Cooder, Mattison Radix Froese, David Gearhart, Jeff Gum, Kurt Hamilton, Jacob Hampton, Matthew Harbage, Christopher Hughston, Bob Juranek, John Juranek, Allison Kincaid, Christopher Kraft, Cayce Lent, Litus, Gonzalo Owen Lopez, Stephen Majka, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Joshua Monk, Luke Muench, Adam Mustoe, Jack Otto, Niccolo Paqueo, Anthony Rando, Lori Redman, Stephen Redman, Glen Seward, Phil Schadt, Brian Schwebach, Caitlin Smith, Jess Souder, Dave Stokes, Edward Stumpf, Derek Tam, Eric Taylor, David Drago Velasco, Keegan Wolohan, Ryan Wolohan, Howard Wong, Nolan Wong und John Zuidema

ASMODEE GERMANY

Übersetzung: Andreas Wolfsteller

Redaktion: Benjamin Fischer und Simon Blome

Grafische Bearbeitung und Layout: Vanessa Löhner



